

Dreamcast



DREAMCAST



Chuchu Rocket!

TM





Mais
d'abord, voici le jeu
ChuChu Rocket ! Ce logiciel
est exclusivement destiné à la
console Dreamcast. Lisez
attentivement ce manuel
avant de commencer à
jouer.

SOMMAIRE

HISTOIRE	42
COMMANDES	44
RÈGLES	46
SÉLECTION DE MODE	48
AFFICHAGE DU JEU	49
MODES DE JEU	50
●HELP (Aide)	50
●4-PLAYER BATTLE	
(Bataille à 4 joueurs)	50
●TEAM BATTLE (Bataille	
en équipes)	51
●STAGE CHALLENGE	
(Parcours du combattant)	52
●PUZZLE (Séisme)	53
●PUZZLE EDIT (Création	
d'éclats)	54
●NETWORK (Réseau)	56
●HOMEPAGE (Site Web)	62
●OPTIONS (Options)	63

Chaque
niveau test un jeu compatible
avec la carte mémoire (Plus! Memory
VM vendue séparément).

Pour sauvegarder des données :

Options et Scores de jeu : 1 niveau

Création d'éclats : 1 niveau / 2 niveaux (Max. : 20)

Ville/Logement d'éclats : 1 niveau / 5 niveaux (Max. : 20)

Lorsque votre console est en cours de chargement ou
de sauvegarde, ne l'éteignez jamais et ne
retirez aucune carte mémoire ni
aucune manette.

Dans une époque futuriste, des milliers de petits ChuChus ont élu domicile sur une base de lancement située sur une lointaine planète.



Les ChuChus ne ressemblent en rien à des souris ordinaires : ce sont des souris de l'espace !

Les ChuChus ne connaissent qu'un seul ennemi : les KapuKapus.

Les KapuKapus ne ressemblent en rien à des chats ordinaires : ce sont des chats de l'espace !

KapuKapu



Les ChuChus vivaient en parfaite harmonie jusqu'au jour où...
Les terribles KapuKapus ont envahi la base de lancement.

Les chats sont partout et guettent leurs proies !



Que faire ?

Pour survivre, les ChuChus doivent s'enfuir dans des fusées.



Dans quelle fusée se réfugier ?

Le destin des ChuChus repose entre vos mains ! Le décompte pour le lancement de "ChuChu Rocket !" vient de commencer !

COMMANDES

ChuChu Fawolnet

Aujourd'hui votre joueur pourra s'orienter dans ce jeu. Commandes les monstres Démomoni, les les Arcade Stick, dans les ports de commande correspondants. Contrôleur pour le port de commande A, puis respectivement les ports de commande B, C et D selon le numéro de joueur. Voici la liste des principales commandes. Attention, celles des modes PUZZLE et PUZZLE 10K diffèrent légèrement (PUZZLE -> 10K, PUZZLE 10K -> 10K).

Manette Démomoni



Arcade Stick



Appuyez sur la touche A à tout moment de la partie. Appuyez et maintenez enfoncée simultanément les touches B, C, D et E. Appuyez sur la touche B. Appuyez sur la touche C. Appuyez sur la touche D. Appuyez sur la touche E. Appuyez sur la touche F. Appuyez sur la touche G. Appuyez sur la touche H. Appuyez sur la touche I. Appuyez sur la touche J. Appuyez sur la touche K. Appuyez sur la touche L. Appuyez sur la touche M. Appuyez sur la touche N. Appuyez sur la touche O. Appuyez sur la touche P. Appuyez sur la touche Q. Appuyez sur la touche R. Appuyez sur la touche S. Appuyez sur la touche T. Appuyez sur la touche U. Appuyez sur la touche V. Appuyez sur la touche W. Appuyez sur la touche X. Appuyez sur la touche Y. Appuyez sur la touche Z. Appuyez sur la touche 1. Appuyez sur la touche 2. Appuyez sur la touche 3. Appuyez sur la touche 4. Appuyez sur la touche 5. Appuyez sur la touche 6. Appuyez sur la touche 7. Appuyez sur la touche 8. Appuyez sur la touche 9. Appuyez sur la touche 0. Appuyez sur la touche +. Appuyez sur la touche -. Appuyez sur la touche =. Appuyez sur la touche /. Appuyez sur la touche \. Appuyez sur la touche ~. Appuyez sur la touche `.

COMMANDES

ChuChu Fawolnet

Positionner les Flèches

Déplacer votre curseur à l'aide du Stick analogique ou de la croix multidirectionnelle. Appuyez sur les boutons A, B, C et D pour placer une flèche en direction du Haut, du Bas, de la Gauche et de la Droite. Les flèches qui sont placées indiquent la trajectoire des ChuChus et des Repulapap.



Effacer une Flèche

Vous avez la possibilité de positionner 3 flèches par niveau. Si vous en placez une quatrième la première disparaît. Restez vigilant car au bout d'un certain temps, les flèches disparaissent si elles restent.



Messages

En mode 4 PLAYER BATTLE et 2-PLAYER BATTLE, vous pouvez émettre certains messages. Appuyez sur le bouton analogique G pour modifier votre jeu, lorsque vous gagnez et sur le bouton analogique G pour faire partager votre mécontentement dès que vous perdez. Si vous jouez avec Manette Stick, appuyez respectivement sur les boutons C et E. Maintenez enfoncés les boutons analogiques pour modifier votre message.



Règles Principales

Utilisez  pour guider  dans votre  !

Le KapuKapu **les ChuChus** **l'adversaire**

Comment se déplacent les ChuChus ?

Observez pendant quelques instants le déplacement des ChuChus et placez des flèches pour les guider en direction de votre fût. Attention, les KapuKapus se déplacent de la même manière.

1 Lorsque le ChuChu rencontre un obstacle, il tourne à droite.




2 Lorsque le ChuChu passe sur une flèche, il emprunte la direction indiquée par celle-ci.





Comment différencier les ChuChus ?

Pardieu, vous connaissez différents ChuChus. Si vous parvenez à en guider un vers votre fût, vous pouvez alors changer les données de jeu.

 Si vous guidez un ChuChu rouge, c'est dans votre fût.



 Si vous guidez un ChuChu jaune, c'est dans votre fût.



La roulette tourne pour annoncer un nouvel adversaire dans la partie !

Vous recevez 10 ChuChus supplémentaires d'un seul coup !

Guidez



les KapuKapus

Dirigez-les vers les



lignes de vos adversaires

Les caractéristiques des KapuKapus

Les KapuKapus dirigent les ChuChus ! Plus encore, si un KapuKapu parvient à s'insérer dans votre fût, il mange un tas de ChuChus que vous avez déjà récoltés. Un bon conseil : veillez à ce qu'aucun KapuKapu ne parvienne dans votre fût en plaçant sur leur passage des flèches en direction des fûts adverses.



Si un KapuKapu s'insère dans une fût,



vous perdez un tas de ChuChus déjà récoltés (par exemple, 50 ChuChus = 10 ChuChus en moins).

Les flèches ne sont pas éternelles !

Lorsqu'un KapuKapu se heurte une fois contre une flèche, celle-ci s'efface entièrement. Lorsqu'un KapuKapu se heurte une seconde fois contre une flèche, celle-ci disparaît totalement.



Une collision entre un KapuKapu et une flèche provoque la destruction de cette flèche.



Deux collisions entre un KapuKapu et une flèche entraînent la disparition de cette dernière.

SELECTION DE MODE

ChuChu Rocket

Memory Card (Carte mémoire)

Appuyez sur le bouton Start lorsque l'écran titre apparaît pour afficher l'écran du Menu Memory. Sélectionnez un VM à l'aide de la croix multidirectionnelle puis appuyez sur le bouton **X** pour confirmer votre choix.

Sélection d'un mode

À partir de l'écran de sélection de mode sélectionnez l'un des neuf modes de jeu à l'aide de **▲** de la croix multidirectionnelle. Puis appuyez sur le bouton **X** pour confirmer votre choix.



HELP (AIDE)

Consultez l'écran Aide (Help) pour obtenir de plus amples informations sur les différents modes de jeu. (F1) (F50)

4-PLAYER BATTLE 1-4 Joueurs

Situations jusqu'à 4 joueurs (F2) (F50)

TEAM BATTLE 1-4 Joueurs

Deux contre deux (F3) (F50)

STAGE CHALLENGE 1-2 Joueurs

Essayez de compléter tous les niveaux du jeu dans le laps de temps imparti (F4) (F50)

PUZZLE (ENIGME) 1 Joueur

Aidez les ChuChus à résoudre les énigmes. (F5) (F50)

PUZZLE EDIT 1 Joueur

Créez vos propres énigmes (F6) (F50)

NETWORK 1-4 Joueurs

Affrontez des adversaires en ligne. Vous avez également la possibilité d'échanger des données, ainsi que de participer à des tours de discussion. (F7) (F50)

HOME PAGE

Consultez le site web de ChuChu Rocket! (F8) (F50)

OPTIONS

Modifiez la sensibilité pour mieux diriger. (F9) (F50)

ECRAN DE JEU

ChuChu Rocket

4-PLAYER BATTLE (BATAILLE A 4 JOUEURS)

Les informations suivantes s'appliquent uniquement aux modes BATTLE, TEAM BATTLE, STAGE CHALLENGE et NETWORK.

Buts - La partie prend fin lorsque le compteur atteint 0. Le joueur ayant éliminé le plus de sauts dans sa fusée est alors déclaré vainqueur.

Capacité - Chaque fusée garde à ce que les sauteurs ne dépassent pas leurs vitesses.

ChuChus - Dans chaque niveau, des centaines de ChuChus mènent parfois tous de l'espace cherchant désespérément une base comme refuge.

Fusée - Guidez les ChuChus vers votre fusée.



Base - C'est de cet endroit que partent les ChuChus.

Arme Fused (Fusée) - Menez jusqu'à la base ennemie à l'aide de la base de lancement pour guider les ChuChus et les éliminer.

Score - Consultez le nombre total de ChuChus que vous avez éliminés.

Chaque joueur possède un Couteau, une Fusée et des Fiches de même couleur.

Joueur 1: Rouge

Joueur 2: Jaune

Joueur 3: Vert

Joueur 4: Bleu

Menu Pause

À tout moment, vous pouvez presser le bouton Start (à afficher le menu pause). À l'aide de **▲** de la croix multidirectionnelle choisissez entre «Revenir» (Reprendre) ou «Quitter» (Quitter), puis appuyez sur le bouton **X** pour confirmer votre choix.



HELP (AIDE)

Consultez les règles de chaque mode de jeu.



Règles des modes de jeu

A l'aide de la croix multirectionnelle, sélectionnez le mode de jeu sur lequel vous désirez obtenir des renseignements, puis appuyez sur le bouton **[X]** pour confirmer votre choix. Pour afficher les règles de chaque mode de jeu, utilisez le bouton **Start** ou le bouton **[X]**. A tout moment, vous pouvez appuyer sur le bouton **[X]** pour revenir à l'écran précédent ou sur le bouton **[X]** pour revenir au menu d'aide (Help).



4-PLAYER BATTLE

Déposez vos trois fusils le maximum de ChuChus dans un temps limité. Jusqu'à 4 joueurs, console connectée, peuvent s'affronter en même temps. Affrontez trois de vos amis pour le combat final.



Sélection des joueurs

Sélectionnez vos joueurs. A l'aide de la croix multirectionnelle choisissez si les joueurs 1 à 4 sont humains (Human) ou «Computer» (Informatique) et confirmez vos choix en appuyant sur le bouton **[X]**. Surtout sélectionner un adversaire informatique «Computer» vous offre la possibilité de choisir ses caractéristiques (Mode, Notes, etc.). Vous pouvez choisir Random ou None. Si vous souhaitez jouer une partie en solo à deux, choisissez «None» (Aucun) pour deux joueurs. Appuyez sur le bouton **Start** lorsque vous êtes prêt à commencer.



Sélection d'un niveau

A l'aide de la croix multirectionnelle, sélectionnez le niveau par lequel vous souhaitez commencer. Appuyez ensuite sur les boutons analogiques **[L]** et **[R]** pour déterminer le nombre de manches à remporter (entre 1 et 5) pour gagner la partie. Appuyez sur le bouton **Start** ou sur le bouton **[X]** lorsque vous avez terminé et commencez votre partie.



Fin de partie

Chaque niveau se termine dès que le compteur affiche 0. La durée du joueur qui a récolté le plus de ChuChus est alors l'emporté et le joueur en question remporte la manche (1 point). Continuez à jouer jusqu'à ce que le nombre de victoires d'un joueur corresponde au nombre de manches que vous sélectionné au préalable. A tout moment de la partie, vous pouvez consulter le nombre de points de chaque joueur en appuyant sur le bouton **Start**.



TEAM BATTLE

Formez deux équipes de deux joueurs, une équipe bleu-rouge et une équipe jaune-vert. L'équipe qui capture le plus de ChuChus pendant le temps imparti (5 minutes par défaut) est déclarée vainqueur. Le travail d'équipe pourrait bien être la clé de la victoire... Les règles et les options de jeu sont identiques à celles du mode 4-PLAYER BATTLE (jusqu'à 4 joueurs).



MODÈS DE JEU

ChuChu Fushin

PARCOURS DU COMBATTANT

Niveau par niveau, essayez d'atteindre la mission qui vous est assignée en 30 secondes maximum. Ce mode est plus particulièrement destiné à un seul joueur, mais si vous jouez avec un ami, les niveaux vous paraîtront moins difficiles. Deux temps sont pris ne compte : le "Stage Time" (votre meilleur temps pour chaque niveau) et le "Total" (votre temps total pour l'ensemble des niveaux). Vous avez la possibilité d'enregistrer vos scores dans le classement du niveau (Network Ranking).



Sélection d'un niveau

À l'aide de la croix multirectionnelle, sélectionnez le numéro d'un niveau puis appuyez sur le bouton **+** pour confirmer votre choix. Votre meilleur temps pour chaque niveau apparaît à votre niveau total (Total Time). Vous pouvez donc recommencer un niveau afin d'améliorer votre temps total.

Menu de fin de partie

Appuyez sur le bouton **+** pour recommencer le niveau. Pour débloquer des niveaux supplémentaires, vous devez accomplir en 30 secondes la mission qui vous est assignée. Si vous échouez, un menu de fin de partie s'affiche. À l'aide de la croix multirectionnelle, faites votre sélection puis confirmez votre choix en appuyant sur le bouton **+**.

Try Again

Recommencer le même niveau

Stage Select

Revenir à l'écran de sélection de niveau et sélectionner un autre niveau



MODÈS DE JEU

ChuChu Fushin

PUZZLE (ENIGME)

Ce mode est idéal pour vous reposer du rythme effréné des autres modes. L'objectif des missions pour guider les ChuChus vers votre tas de... Vous échouez dès lors qu'un ChuChu se fait dévorer par un KapuKapu, qu'il tombe dans un trou ou bien qu'un KapuKapu se faufile dans votre tas de... De plus, vous ne disposez que d'un nombre et d'un type limité de missions qui apparaissent dans le code numérique de votre code. À vous de résoudre toutes les énigmes et les 20 niveaux.



Sélection d'un niveau

Sélectionnez tout d'abord une zone d'énigme en appuyant sur les boutons analogiques D et D. Les énigmes "Clavier" (Clavier) sont créées en mode Puzzle. Les "Clavier d'énigme" (Clavier d'énigme) sont sélectionnés à partir du menu NETWORK (Réseau). Choisissez ensuite le numéro d'un niveau à l'aide de la croix multirectionnelle puis confirmez votre sélection en appuyant sur le bouton **+**.

Puzzle (Enigme)

Pour résoudre les énigmes, vous ne pouvez placer que les lettres qui apparaissent dans le code numérique de votre code. Utilisez l'écran (écran) disponible. Pour insérer une lettre, placez la même lettre ou même endroit. Appuyez ensuite sur le bouton analogique D (Clavier d'énigme) afin d'afficher la même lettre que vous avez placée. Pour recommencer la partie, appuyez sur le bouton analogique D. Appuyez une nouvelle fois sur le bouton analogique D (Clavier d'énigme) afin de bloquer les ChuChus et les KapuKapus. Pour débloquer des niveaux, appuyez sur le bouton **+** pour terminer le niveau en cours. Si vous échouez, il se vous sera plus qu'à recommencer en appuyant sur le bouton analogique D. Pour quitter le niveau, appuyez sur le bouton Start puis sélectionnez Quit (Quitter) dans le menu puzzle et confirmez.



CREATION D'UNE ENIGME

Créez vos propres énigmes ! Vous avez la possibilité de sauvegarder jusqu'à 25 énigmes différentes sur votre Visual Memory. Vous pouvez également télécharger des énigmes sur le réseau (NETWORK) en les envoyant au serveur en ligne que les autres joueurs peuvent les télécharger.



Affichage du jeu & Méthode de création d'énigme

Copiez votre écran et le côté de la scène multioptionnelle. Sélectionnez un élément dans le menu de fonctions de jeu en appuyant sur les boutons analogiques G ou D, puis appuyez sur un bouton pour le placer à l'endroit sélectionné par le curseur. Pour de plus amples informations, consultez le détail du menu de fonctions sur la page suivante.

Menu de
fonctions

Curseur



Explications
des boutons

Sauvegarder les énigmes

Avant de sauvegarder votre énigme, sélectionnez « Play » (Jouer) pour vous assurer quelle fonctionnalité fonctionnera (vérifiez par exemple que tous les ChuChus peuvent se réfugier dans la tanière). Lorsque tous les ChuChus peuvent entrer dans la tanière, le message « Save OK » (Sauvegarde prête) s'affiche. Sélectionnez alors « File » (Fichier) dans le menu de fonctions et appuyez sur le bouton D pour effectuer la sauvegarde de l'énigme. Pour quitter ce menu, appuyez sur le bouton Start.

Menu de fonctions

File (Fichier)	<ul style="list-style-type: none"> Efface entièrement l'énigme que vous créez et recommencez. Chargez un fichier précédemment sauvegardé. 	<ul style="list-style-type: none"> Efface un fichier précédemment sauvegardé. Sauvegardez l'énigme en cours sur votre Visual Memory.
Play (Jouer)	<ul style="list-style-type: none"> Indice votre énigme. Vous devez vérifier que votre énigme fonctionne correctement. Avance rapide. Passez qui précédemment mais deux fois plus vite. 	<ul style="list-style-type: none"> Stop !
Mur (Mur)	Appuyez sur le bouton ou pour placer un mur vers le haut, le bas, la gauche ou la droite, à l'endroit où se trouve le curseur.	
Mica (Saut)	Appuyez sur le bouton ou pour placer un ChuChu vers le haut, le bas, la gauche ou la droite, à l'endroit où se trouve le curseur.	
Coie (Chute)	Appuyez sur le bouton ou pour placer un Koppupu vers le haut, le bas, la gauche ou la droite, à l'endroit où se trouve le curseur.	
Flèche (Flèche)	Appuyez sur le bouton ou pour placer une flèche vers le haut, le bas, la gauche ou la droite, à l'endroit où se trouve le curseur.	
Objet (Objet)	Appuyez sur le bouton pour générer une tanière à l'endroit où se trouve le curseur. Il suffit par exemple de créer une tanière afin de vous y réfugier ou même y placer une tanière.	
Trou (Trou)	Appuyez sur le bouton pour placer un trou à l'endroit où se trouve le curseur.	

Effacer un élément

Appuyez le même élément (Mur, Saut, Chute, Flèche, Tanière ou Trou) pendant celui qui est déjà en place et appuyez sur le bouton pour l'effacer.

MODES DE JEU

ChuChu Rocket!

RESEAU

Connectez-vous au Réseau (Network) Internet en affrontant d'autres joueurs à ChuChu Rocket! Grâce deux parties, vous avez également la possibilité de personnalisable vos engins créés en mode RUSSE 1001 (Création d'engins), de télécharger des engins créés par d'autres joueurs et même de participer à des forums de discussions (Chat).



Enregistrement en ligne

Pour vous servir du Réseau (NETWORK), vous devez d'abord vous enregistrer en tant qu'utilisateur Dreamcast. Pour cela insérez le disque du navigateur Dreamkey fourni avec votre console. Pour obtenir de plus amples informations sur l'enregistrement en ligne, référez-vous à son manuel d'instructions ou bien au fichier d'aide contenu dans le disque du navigateur Dreamkey.

Coût d'utilisation

L'abonnement est gratuit, seules les communications sont à votre charge. Elles vous seront facturées au prix d'un appel local.

Support technique Internet - 0992 46 99 93
(2,33 francs par minute)

Remarques

Si vous désirez poser des questions concernant le jeu et ses options réseau, veuillez appeler le service consommateur SEGA, au 0693 30 41 58 (3,39 francs par minute).

Log-in E-mail

Utilisez l'adresse E-mail que vous avez enregistrée pour vous connecter au réseau. (RUSSE 1001) Utiliser l'adresse E-mail qui vous est proposée lorsque vous vous enregistrez en tant qu'utilisateur Dreamcast. Seule vous garantit la stricte confidentialité de toutes les informations échangées par l'intermédiaire de votre E-mail.

MODES DE JEU

ChuChu Rocket!

Connexion au réseau

Sélection du nombre de joueurs

A partir de votre console Dreamcast, sélectionnez le nombre de joueurs (de 1 à 3) à l'aide des de la croix multidirectionnelle. Appuyez ensuite sur le bouton pour confirmer votre choix.



Numérotation

A l'aide de de la croix multidirectionnelle, sélectionnez "Joueur une fois" ou bien "Joueur 2 fois" si vous rencontrez quelques difficultés pour vous connecter à votre fournisseur d'accès. Appuyez ensuite sur le bouton pour confirmer votre choix. Votre console compose alors le numéro de téléphone de votre fournisseur d'accès, déterminé par le navigateur Internet Dreamkey.



Déconnexion

Quitter la partie en cours et appuyer sur le bouton Start pour afficher le menu. Sélectionnez alors « Déconnecté » (Déconnecter) et appuyez sur le bouton (Marquer). Si votre moniteur n'est pas utilisé pendant plus de trois minutes, votre console se déconnecte automatiquement.

MODES DE JEU

ChuChu Rocket!

Lorsque vous êtes en ligne...

Choisissez un pseudo

Si vous jouez à ChuChu Rocket! pour la première fois sur Internet, vous devez choisir un pseudo et un mot de passe. Ceint, vous garantit que personne d'autre ne peut utiliser votre pseudo. Remarque : vous ne pouvez choisir un pseudo et un mot de passe qu'une seule fois et vous ne pouvez pas les modifier par la suite. Sélectionnez les lettres à l'aide de la croix multidirectionnelle puis appuyez sur le bouton **OK** pour confirmer. Lorsque vous avez terminé, sélectionnez et appuyez sur la touche "Entrée" du clavier affiché à l'écran (→ P. 61).

Premier Menu

Premier Menu

À l'aide de la croix multidirectionnelle, sélectionnez l'un des nombreux serveurs affichés dans le premier menu. Appuyez ensuite sur le bouton **OK** pour confirmer votre choix. Pour obtenir de plus amples informations sur ce serveur, appuyez sur le bouton **Info**. Vous pouvez alors vous rendre à Puzzle Land (le serveur à partir duquel vous avez la possibilité d'échanger des designs) (→ P. 62).

Commandes et éléments du Premier Menu

Sélectionnez un élément à l'aide de la croix multidirectionnelle puis appuyez sur le bouton **OK** pour confirmer votre choix. Pour revenir à l'écran précédent, sélectionnez "Ret" (Flèche) à tout moment. Appuyez sur le bouton **Info** afin d'obtenir des informations détaillées sur l'intéressé sélectionné. Appuyez (CMD) ou désactivez (OFF) l'écran de forum de discussions. Cliquez sur le bouton **OK** Affichez le menu en appuyant sur le bouton Ret.

MODES DE JEU

ChuChu Rocket!

Ecrans de Forum de Discussions et de Salles de Jeu

Sélection de la salle

Lorsque vous avez sélectionné un serveur, choisissez une salle à l'aide de la croix multidirectionnelle. Appuyez ensuite sur le bouton **OK** pour confirmer votre choix.

Ecran de la salle

Lorsque vous entrez dans une salle, les éléments suivants s'affichent : les pseudos des personnes participant aux forums de discussions et aux salles de jeu, les noms d'autres salles ainsi que ceux d'autres menus. Sélectionnez un forum de discussions ou une salle de jeu puis appuyez sur le bouton **OK** pour afficher des informations sur les jeux en ligne. Pour entrer dans un forum de discussions ou dans une salle de jeu, appuyez sur le bouton **OK**.

Room (salle)

Sélectionnez "room" pour entrer dans une salle.

Les joueurs de la salle

Game Room (salle de jeu) - Entrez dans cette salle et affichez jusqu'à quatre joueurs en ligne.

Autres Menus

Design Room
(Choisissez d'aller vers
des discussions)

Design Room
(Sélection d'une salle
de jeu)

Cette salle propre forum de discussions et le baphtême à l'aide du clavier (→ P. 61). Vous avez également la possibilité de créer un mot de passe afin d'être reconnu.

Vous pouvez créer votre propre salle de jeu dans la même page pour en sécuriser l'accès (→ P. 62). Entrez ou créez une salle pour rejoindre d'autres joueurs en ligne.

C'est partie !

Entrez dans une salle et jouez !

Dès que vous entrez dans une salle de jeu, vous avez la possibilité de jouer en ligne (à condition qu'il y ait au moins une salle disponible). Entrez dans une salle de jeu sélectionnant "Start game" (Commencer une partie) et c'est parti !

Il n'y a pas suffisamment de joueurs (moins de quatre) ? L'ordinateur se substituera aux absents. Les joueurs sont numérotés en fonction de leur ordre d'apparition dans la salle de jeu. Le niveau est sélectionné de manière aléatoire. Le premier joueur qui obtient 2 points est déclaré vainqueur.



Créez votre propre salle de jeu et jouez !

Sélectionnez "Create Game Room" (Créer une salle de jeu) pour créer une nouvelle salle de jeu dans la salle où vous vous trouvez. Donnez-lui un nom et un mot de passe. Remarque : le mot de passe n'est visible qu'à votre portée. Lorsque vous créez une salle de jeu, vous vous y rendez automatiquement. Dès que suffisamment de joueurs se sont joints à vous, sélectionnez "Start game" (Commencer une partie) et déclenchez-quel !



Remarque : si vos salles sont délaissées par les autres joueurs, elles disparaîtront.

Forum de discussions

Envie de partager, appuyez sur le bouton  lorsque vous êtes dans une salle afin d'afficher l'écran de forum de discussions. Des messages écrits par d'autres joueurs apparaîtront alors à l'écran. Vous pouvez envoyer des messages à certaines personnes en sélectionnant leurs noms puis en appuyant sur le bouton . Dans l'écran de forum de discussions, appuyez sur le bouton  pour afficher le clavier à l'écran. Vous pouvez également vous servir du clavier DirectPad (vendu séparément). Pour quitter l'écran du forum de discussions, appuyez sur le bouton .



Clavier

Vous pouvez utiliser le clavier à l'écran ou le clavier DirectPad pour entrer vos messages et même pour jouer à ChuChu Rocket !

Clavier à l'écran



- | | |
|--|-------------------------------|
| Créez
Salle jeu / Forum | Sélectionner une lettre |
| Bouton  | Appuyer une lettre |
| Bouton  | Effacer une lettre |
| Bouton  | Changer d'écran |
| Bouton Start | Remarque (envoyer le message) |

Clavier DirectPad





- | | |
|-----------------------------|---|
| Forum de discussions | |
| Créez | Créer une lettre (envoyer un message) |
| F1 - F12 | Sélectionner des mots préprogrammés |
| Ctrl + Alt | Afficher l'écran d'accueil principal et l'écran de forum de discussions |
| Espace | Appuyer sur l'icône d'information |
| Sans drapeau | |
| 2 | Appuyer la fonction que le bouton  |
| 3 | Appuyer la fonction que le bouton  |
| 4 | Appuyer la fonction que le bouton  |
| 5 | Appuyer la fonction que le bouton  |

MODES DE JEU

ChuChu Rocket!

Echanges de labyrinthes


Sélection d'une salle

Motionnez "Puzzle Land" pour vous connecter au niveau Puzzle Land. Choisissez ensuite une salle à l'aide de  de la croix multidirectionnelle puis appuyez sur le bouton  pour confirmer votre sélection.

Salle

Salle - Lorsque vous vous trouvez dans une salle, les différents labyrinthes qui y sont enregistrés sont ceux à la fois des défis solides et amusants appropriés à l'âge. Sélectionnez "Castle Room" pour créer une salle d'origine. Remarque : vous ne pouvez pas donner de mot de passe à votre salle d'origine.

Enregistrer vos propres labyrinthes (Mémorisation) 1 - Sélectionnez "Register Data" (Enregistrer les données) puis choisissez le labyrinthe à mémoriser. Pour enregistrer votre labyrinthe, il vous faut d'abord le nom du fichier qui lui correspond.

Télécharger des labyrinthes 1 - Sélectionnez un labyrinthe et appuyez sur le bouton  pour confirmer votre choix. Choisissez ensuite à quel format vous désirez sauvegarder cette énigme. Puis à l'aide par la suite, sélectionnez : "Download" (Télécharger), en mode PUZZLE (Origine).

Le Remarque : Il est interdit de faire payer des joueurs qui doivent résoudre vos propres énigmes. De plus, les labyrinthes télétransmis deviennent la propriété de Sega.

HOME PAGE (SITE WEB)





Consultez le site Internet du jeu ChuChu Rocket! Vous y trouverez de nombreuses informations sans cesse mises à jour. Si vous utilisez le navigateur Internet Explorer, vous devrez fournir votre identification IP. Le site de ChuChu Rocket! vous permettra surtout d'obtenir des renseignements sur le jeu.

MODES DE JEU

ChuChu Rocket!

OPTIONS

Paramètres

Personnage	Transformez les simples ChuChu en ChuChu's.
Sortir/Quitter	Choisissez entre un son piano ou mono.
Vibration Pack	Activez ou non la Vibration Pack.
Musique	A l'aide de  de la croix multidirectionnelle, sélectionnez un morceau de musique et confirmez votre choix en appuyant sur le bouton  .
Effet sonore	A l'aide de  de la croix multidirectionnelle, sélectionnez un effet sonore et confirmez votre choix en appuyant sur le bouton  .

Retour à la configuration d'origine

Configurer 4-P BATTLE et TEAM BATTLE

Quelle	Déterminez la durée de la partie.
Vitesse	Modifiez la vitesse du jeu.
% de succès	Modifiez la fréquence des succès.
Position des flèches	Placez des flèches sur celles qui vous avez déjà positionnées.

Retour à la configuration d'origine

Records

Consultez vos statistiques en mode SAGE CHALLENGE.

Langue

Choisissez votre langue parmi les suivantes : japonais, anglais, allemand, français ou espagnol.

Configuration des touches de fonction

Modifiez la configuration des touches de fonction.

Configuration de la télévision

Vérifiez si votre télévision supporte un affichage 50 Hz ou 60 Hz.

Détails d'affichage

Vous pourriez rencontrer un problème difficile de synchronisation si fait cliquer sur un bouton de contrôle et l'apposition de votre tâche à vision. Cela est normal lors du jeu en réseau.